

Algunos apuntes para la narrativa multimedia¹

133



Doménico Chiappe²

¹ Tomado del ensayo *La visión multimedia*, de Doménico Chiappe.

² Doctor por la Universidad Carlos III, Madrid. Escritor y periodista. Profesor de fotografía de la Escuela de Fotografía y Técnicas de la Imagen de Madrid.

A Linda Ontiveros, lectora

Después de experimentar con los recursos disponibles y de familiarizarse con el medio donde trabaja, el colonizador del territorio virtual logra erigir una casa, todavía maltrecha, incómoda, pero estable. Su obra ha robado extensión a la nada. Levanta la mirada más allá de ese territorio que ha conquistado y, quizás sorprendido, descubre que existen varias casas más, que llenan algunas porciones de vacío, no conectadas entre sí, ínsulas de un archipiélago nacido súbitamente. Los pioneros crearon una obra que nada debe a las construcciones de los otros colonizadores. Cada uno caminó su propia senda, eligió el terreno que más le gustaba y las herramientas con que prefería trabajar, y concretó, con planos o sin esquemas, una arquitectura personal. Las referencias de cada uno se encuentran en las ciudades abandonadas, aquellas donde la literatura se confina en libros códice. La primera generación de creadores no se debe nada entre sí. Llenaron un vacío que les separaba y luego estuvieron dispuestos a compartir experiencia, información, artes. Se visitaron y tendieron puentes y observaron cómo el vacío se repletó, con rapidez inusitada, con la llegada de otros visitantes. Ahora ha llegado el tren hasta el archipiélago; una vía rápida entre la ciudad antigua y las islas. Un tren industrial que digitaliza los textos que perviven en las ciudades abandonadas, que inunda el espacio virtual con páginas que fueron de papel.

*

La función del arte en la sociedad actual permea tanto la intención como la práctica, siendo una de las características más notables el fin de las fronteras entre las artes y los límites entre las artes y las ciencias. Las humanidades y la tecnología se trasvasan y conforman un corpus transdisciplinar líquido y maleable.

*

En esta comunión entre humanidades y tecnología se pueden ver también amenazas y distopías.

*

En el espacio de la pantalla, la aparición brusca o desconectada de la unidad artística que sufren los elementos de la narración podría compararse con el actor que se presenta en el escenario sin saber dónde colocarse, equivocando su entrada.

*

La calidad de los elementos en la narrativa multimedia sigue siendo tan preponderante como en las artes y la literatura exhibidas o publicadas en cualquier otro soporte.

*

En febrero de 2011, Electronic Literature Organization (ELO), un observatorio de académicos que promueve y estudia la ciberliteratura, y que establece, con su criterio, algo similar al canon, publicó su segunda antología, llamada Electronic Literature Compilation 2 (ELC2). La selección fue realizada por Laura Borràs, Talan Memmott, Rita Raley y Brian Kim Stefans, e incluyó sesenta y una obras del panorama mundial, para componer un universo de la escritura para internet. Como sucedió con la generación anterior, estos trabajos son muy diferentes entre sí, lo que se entiende, no obstante, gracias a la búsqueda de propuestas innovadoras por parte de los antólogos y no por falta de referencias de literatura multimedia –en los últimos años se han creado y divulgado las obras incluso en tiempo real, aunque no se produzcan de forma masiva–.

*

En su investigación, estos editores señalaron puntos de confluencia y trazaron líneas de conexión entre las obras. Según este estudio, los principales atributos de la literatura electrónica, que también pueden ser aplicados a cualquier narración multimedia, sea que esté sustentada por el texto o por cualquier otro lenguaje, son:

-Combinatorio: Trabajos que usan la permutación (combinación de caracteres para abrir las posibilidades de la narración con los mismos medios). Es el caso de *The Mandrake vehicles*, de Oni Buchanan, en que el autor explora cuántos textos coherentes se pueden hacer a partir de una página impresa, con la eliminación de unas u otras palabras o letras. Las que restan componen un discurso distinto, una lectura

diferente en dos niveles: primero, un poema que resulta de esa selección y, después, una composición de palabras clave que pueden formarse a partir de las letras elegidas.

-Juegos/ Ficción interactiva: Avanzar en la trama, a veces por medio de la lectura y otras por métodos visuales e interactivos, como mover con el teclado o el ratón piezas de un tablero, se ve recompensado con puntuación y otro tipo de incentivos, y penalizado con la privación de continuar con la historia. En las obras incluidas en este apartado existe el reto adicional de crear una propuesta lúdica que contenga literatura, sin perderse en pirotecnias vacías. Se incluyen trabajos como *New word order: Basra*, de Sandy Baldwin, una puesta en escena para leer y destruir un poema, al mejor estilo de videojuego.

136

-Formas de trabajo en red/Base de datos: Utilizan información personal del lector, disponible en las bases de datos que se crean a partir del uso del correo electrónico, redes sociales, *blog* o *website*, ya sea para completar información de la trama, como el nombre de los personajes, o para estructurar la obra. Ejemplos son *The fugue book*, de Ton Ferret, que envía –al correo personal del lector a partir de su registro en la novela con su perfil de Facebook– algo semejante a capítulos, que contienen links a otros *sites* donde la interacción continúa y, así, el desarrollo de la narración. Y *Synonymovie*, de Eugenio Tiselli, que crea un ejercicio que utiliza los tropos literarios como la metonimia, la metáfora, la alegoría y el símbolo, para narrar una «película» a partir de una palabra introducida por el lector. Con este gesto manual se presentan infinitas posibilidades, como si fueran fotogramas, usando la base de datos que puede tener un buscador de internet; es decir, con posibilidades, tal vez no infinitas pero sí inasibles para el hombre.

-Ambiental: «Trabajos que juegan consigo mismos», en que las palabras aparecen y se intercambian en una propuesta mutante que hace que el sentido de lo leído cambie constantemente, como en *Mémoire involuntaire no. 1*, de Braxton Soderman; o «lecturas animadas» en que el texto se desplaza ante el lector imponiendo su propia cadencia, como en *Ah*, de K Michel y Dirk Vis; o *Letterscapes*, de Peter Cho, en que cada letra del alfabeto tiene un tratamiento tipográfico particular interactivo y en 3D.

-Hipertexto: Obras compuestas por núcleos interconectados con otros, dispuestos en estructura de rizoma, haciendo que una obra,

gracias a su fragmentación, pueda tener múltiples lecturas, según el recorrido elegido por el usuario, pero, a diferencia de los trabajos generativos, sus contenidos han sido creados previamente y suelen ser inmutables; es decir, los autores no dejan en manos del público el devenir de la obra. *The unknown*, de Scott Rettberg, William Gillespie, Dirk Stratton y Frank Marquardt plantea una narración con abundantes materiales textuales, con diferentes puntos de vista, y combinados en ocasiones con audio y fotografía, para dar verosimilitud al juego metanarrativo que se propone. Se crea, así, un universo en el que la frontera de lo real y lo imaginado se difuminan dentro de la trama de una gira de un grupo de rock.

-Animación/ Cinético: Engloba las obras compuestas por imágenes o textos en movimiento, como las obras mencionadas antes y un buen número de las antologadas: *Fitting the pattern*, de Christine Wilks, una narración diseñada como un patrón de costura, en que las piezas deben unirse como si el lector hiciera el trabajo del sastre, o *Game, game, game, and again game*, de Jason Nelson, con un equilibrio perfecto entre la narración compleja y el videojuego no realista, con una interfaz fácil de entender pero que, al mismo tiempo, obliga a leer para progresar en el juego.

-Ergódico/ Interactivo/ Participativo: Las obras requieren un lector activo, que intervenga de manera física con la lectura, «cazando» imágenes significativas que hacen las veces de botones, haciendo clic y, en ocasiones, escribiendo o moviéndose. Por ejemplo, *Universo molécula*, de Isaías Herrero, convierte al lector en *wreader* (*writer* + *reader*). El usuario del programa interactúa con una simulación del sistema de átomos, en el que el lenguaje se despliega y asume distintas formas y complejidades, según las cuales el lector varía su manera de intervenir.

-Colaborativo: Obras creadas por más de una persona, como *Family Tree/ Stamboom*, realizado por Rozalie Hirs y Harm van den Dorpel, en que se narra, a través de palabras clave y frases más sugerentes que concretas una historia emplazada en forma de árbol familiar, cuyos textos animados se desplazan sobre la pantalla por la acción de la programación en *flash*; o *Inanimate Alice*, que cuenta, con imágenes, sonido y texto, los recuerdos de su narradora, una mujer que ha emigrado a diversos países.

-3D: Los autores intervienen en el objeto libro, como en el *pop-up* de Caitlin Fisher en *Andromeda*; o narran a través de animaciones 3D, como el «drama interactivo» *Façade*, de Michael Mateas y Andrew Stern.

-Generativo: Se produce una obra única según la acción del usuario, como si fuera «el código genético de un objeto artificial», en palabras de los compiladores. El proceso es activado por el lector y el resultado se opone a los textos preescritos para la lectura. Es una fase de mutación continua, en la que el autor no tiene el control sobre la obra final, que, por otra parte, no queda registrada ni almacenada. *Façade*, que ya ha sido mencionada, entra en esta categoría.

-Textos apropiados: Más que de un aspecto técnico o visual, aquí se tiene en cuenta lo creativo. Los trabajos agrupados bajo esta categoría surgen de obras que pertenecen al colectivo cultural, bien sea porque provienen de la tradición literaria o por encontrarse en los servidores informáticos. Vengan de donde vengan, los autores se apropian de esos textos y los reinterpretan, adaptan, mutan, como hace Rui Torres con *Amor de Clarice*, a partir de un cuento de Clarice Lispector; o *PlaintextPerformance*, de Bjorn Magalhães, en que se narra una historia en primera persona entremezclada con el código de programación *ASCII*.

*

Dentro de la evolución de una retórica multimedia para la narración, y pase lo que pase con el mercado editorial y los derechos de autor, el creador seguirá creando y encontrando vías de acercarse al público, y viceversa.

*

El texto, entendido como el espacio del lenguaje definido por Barthes (1971), ha traspasado, desde siempre, los formatos que contienen las obras literarias, pues, como se ha visto a lo largo de la historia las tecnologías han producido nuevos formatos a los que el texto puede acoplarse, modificar sus signos, generar retóricas. El texto es intangible, solo se presiente gracias a la experimentación. La figura del autor y las reglas comerciales derivadas de la invención de la imprenta han contribuido a colocar a la obra (el libro, fragmento de sustancia) por encima de la noción del texto.

*

El creador de obras multimedia puede renunciar a la autoría única para trabajar, con un mensaje común y misma intención, de modo colectivo. No se trata de la desaparición del autor sino de una redefinición de la autoría. Se diluye la individualidad, sí, pero no el acto de refrendar y reivindicar, aunque sea de manera colectiva, incluso mediante marcas registradas y logos. Todo esto a pesar de que la obra pueda ser alterada, no lograr visibilidad o sufra el desvanecimiento en la red. Junto al nuevo concepto de autoría existe un nuevo concepto de lectoría, que multiplica a los autores.

*

139

El proceso creativo que surge en la creación multimedia rompe con el modelo del autor solitario, para realizar producciones que involucren a equipos multidisciplinarios y que, además, facilita la creación de comunidades para la narrativa colectiva o compartida.

*

Incluso en esta plataforma electrónica, los autores están llamados a mostrar algo más que la forma narrativa. Están obligados a contar buenas historias. Los instrumentos tienen que estar al servicio de la obra, no al revés. Una obra con sentido no puede realizarse pensando en la potencialidad del instrumento que se utiliza para llevarla a cabo. La obra no puede ser objeto de abuso tecnológico por el único motivo de que la tecnología está allí y hay que usarla. Se sucumbiría, así, a una fastuosidad digital, inocua y vacía; a un circo infinito y ornamental.

*

Con la irrupción del formato multimedia se han producido esos cambios en el proceso creativo de las obras. En el libro tradicional, sea cual sea la voz o las voces narrativas empleadas en el texto, el punto de vista correspondía exclusivamente al autor. Pero una obra multimedia pudiera no tener un «solo autor» por la complejidad de su concepción: la realización de una obra de este tipo podría requerir la presencia de numerosas disciplinas y, por tanto, de la intervención de varios autores. La visión de los artistas involucrados, quienes interpretan la historia y transmiten su percepción, multiplica la obra que será expuesta. De

esta manera, en una obra multimedia los autores pueden compartir el crédito, pues cada uno aporta un plano narrativo de los elementos multimedias que, en la totalidad de la obra, están equilibrados y poseen la misma importancia.

*

Durante el proceso de creación, este equipo multidisciplinar puede elegir crear una obra cerrada, donde se otorgue la posibilidad de descubrir y recorrer distintos itinerarios de lectura, elegidos por ti, lectora, pero sin permitir alteraciones al mensaje ni a la intención creadora.

*

140

La creación no puede ser un acto tribal ni trivial, pues la intención artística se pierde si se deja al azar, a menos que la intención sea, precisamente, dejar una obra a la deriva.

*

Entender la re-creación del discurso como propuesta artística del hipermedismo tendrá que ver más con las «asociaciones libres», enunciadas por Freud y Jung, que con la imposición unidireccional establecida por el autor. No se elabora un montaje directo de la obra, aunque el juego de elementos continúe enunciando una intención y mensaje claros, al mismo tiempo que afronta un dilema: ¿hasta dónde se debe permitir la actuación del visitante? ¿El autor está dispuesto a abandonar su obra inconclusa para que el lector le suplante?

*

En cuanto a la producción, la obra multimedia requiere de los creadores artísticos que compondrán relatos, música, imágenes, animaciones, y del autor de la estructura de la obra, por donde podrá navegar el lector y en donde convivirán los elementos multimedia, en los que trabajará con el diseñador gráfico que, además de organización visual de la retórica multimedia, aportará la interfaz y sus materiales, como botones, carteles, limitadores de territorios. También necesita del programador que define el esquema general de la interacción, dará vida y orden a los elementos, otorgándoles personalidad, maneras de actuar, respuestas. Y por detrás de la producción existe además un

trabajo ejecutivo que debe desempeñar o delegar los autores, cuyas atribuciones consisten en analizar, aprobar y corregir los resultados de cada etapa del proyecto y comunicar toda información relativa al proyecto, interna y externa, para que existan los debates necesarios en las probables encrucijadas o decisiones sobre la marcha que deberán tomarse. El encargado de estas tareas también evalúa los resultados del montaje, realiza las pruebas de funcionamiento, supervisa la publicación en internet o en otros soportes y funge de coordinador y enlace entre los demás autores. Por supuesto, cada artista tiene sus necesidades propias, que pueden ser casi nulas como las de los escritores, o que requieren un gran equipo detrás, como la actividad musical: componer, arreglar, interpretar, grabar, mezclar. Así, pues, se trata de la creación en un medio más complejo que los anteriormente conocidos, pero que proporciona numerosas ventajas y, sobre todo, la posibilidad de producir obras que experimenten con las nuevas maneras de pensar y percibir, que se desarrollan a la par que las tecnologías.

*

La inteligencia artificial podría crear un tipo de narrador distinto, inexistente aún en todo su potencial, que genere tantas historias como información tenga de ti, lectora, cual sea que se la suministres voluntaria o inconscientemente. Utilizar el «historial» de navegación, los datos tecleados en los buscadores, el perfil de *Twitter*, para confeccionar una historia que se haya personalizado para ti, incluso sentimentalmente (los círculos de *G+* y otras aplicaciones). El narrador *robot* inaugura una etapa distinta a la de los tutoriales autómatas anteriores: no hace una obra. Permuta indefinidamente, y a tu medida, esa obra.

*

En estas obras se aplican cuestiones simples de programación que generan gran eficacia narrativa, como cambiar los nombres propios de los personajes por el del lector y sus amigos, obtenidos de esta información pública que son los perfiles y los listados de amistades. Aparte de la utilización de las bases de datos suministradas por *internet* existen otras posibilidades para la literatura, a partir de ensayos provenientes más de la ingeniería que de las humanidades, basadas en inteligencia artificial, como la que construyeron Philip Beesley y Rob Goberz, llamada *Hylozoic soil*, presentada en la exposición Vida

11.0. Allí unas formas «vegetales», construidas con acrílico y sensores, respondían a la cercanía y movimientos del público, al desperezarse o esconderse.

*

Recursos muy interesantes para las posibilidades narrativas se intuían en la instalación *ALAVS 2.0 (Autonomous light air vessels)*, en la que una «manada» de «animales» (en realidad, pequeños globos aerostáticos) reaccionaban ante la propuesta de amistad o enemistad que recibían del usuario, quien les hablaba por teléfono móvil. En este caso, la dicotomía de la comunicación (sí/no) restringía las acciones (estampidas o acercamientos, aceptar alimento o camuflarse) pero permite avizorar la complejidad dramática que solo un narrador robot, presto las veinticuatro horas del día a modificar su trama en función de las exigencias del lector, puede asumir.

*

Con esta particular atención, que va más allá de la interacción permitida hoy por las plataformas multimedia, el narrador podría despertar un tipo de reacción más intensa en el lector: por primera vez, existirá reciprocidad. El personaje (y el narrador se considera un personaje más en la trama, aun cuando realice su función desde fuera de la acción, como en el caso del omnisciente) corresponde a sus sentimientos y deseos.

*

Por primera vez también desde que la lectura silenciosa revolucionó la cultura, el lector es tratado como individuo y no como masa. ¿Cómo competirá la humanidad ante el narrador *robot*? ¿El texto, la literatura, podrían perder el componente humano? En respuesta, interviene el lector, que asume un rol creador; un lector tan activo como un niño que juega *Animal crossing* en su *Wii*, la consola que ha revolucionado el mundo de los videojuegos al permitir que las respuestas corporales sean «leídas» y procesadas por la máquina. El uso del mando *wiimote*, con el que Nintendo superó momentáneamente a sus competidores Sony y Microsoft, se ha utilizado también para la plástica, el teatro y la música, gracias a su capacidad para convertir los movimientos en imágenes y sonidos.

*

La performance y las obras de arte establecen una relación de simbiosis con el objeto: el *wiimote*, creado como interfaz de un programa cíclico y reiterativo (el videojuego), adquiere una dimensión cultural y social. En esta era que se inicia, te enfrentas como lectora a un narrador *robot* dispuesto a obedecerte. O a conocerte, gracias a esa inteligencia artificial, para guiarte, subyugarte. Y con esta sumisión de parte y parte, te exige actuar. ¿De qué serás capaz al interactuar por medio del tacto, los movimientos, la voz, la escritura y todo aquello que transforma tu pensamiento en mensajes (e incluso aquello que lanza mensajes involuntarios: el olor, el sudor)?

*

143

Podríamos imaginar una obra cuyas tramas avancen con los movimientos del cuerpo; libros en donde las descripciones se huelan y saboreen, donde tus reacciones produzcan, a un tiempo, reacciones en los personajes; donde «vivas» más que imagines. Y donde tu vivencia influirá en la trama.

*

A comienzos de los años setenta Barthes asumía las ideas de Mallarmé (el público debe producir el libro) y acusaba que la «reducción de la lectura a un consumo» era «responsable del “aburrimiento” que muchos experimentan ante el texto moderno».

*

Las tecnologías y sus posibilidades para la escritura amenazan el rol pasivo del lector y, al mismo tiempo y como consecuencia directa, la hegemonía y autoridad del crítico. Un narrador *robot* y el *datamining*, nombre que recibe el aprovechamiento específico de las bases de datos, junto a la aleatoriedad y la interactividad, son rasgos que se suman a los ya convenidos en la narración multimedia para tener lectores que traspasan ese rol y son cada vez más activos.

*

Los planos narrativos multimedia dotan a la obra de una compleja polifonía que no solo se logra a través de los actores de la

diégesis, cada uno con sus propias conciencias, sino también por medio de los creadores que intervienen con su arte para narrar estas historias que, dentro de la ficción, representan distintos puntos de vista.

*

Polifonía en la narración multimedia, entonces, no solo porque en el texto existen personajes con diferentes conciencias, sino porque en el plano metanarrativo existen creadores también con diferentes conciencias. Por lo tanto, se trazan varias líneas de trabajo con una misma intención artística y alrededor de un hilo narrativo: la literaria, la musical, la plástica y la puesta en escena, es decir, la programación y el diseño.

*

Imagina que este diálogo metanarrativo, que define a la narración multimedia, se establece entre los autores, o entre los mismos personajes de la ficción, o entre el autor y el lector, o entre el autor (y el lector) y los personajes. Y entre los lectores, pues con la incorporación de audio e imágenes, proyectadas en una superficie que puede ser contemplada con comodidad por más de una persona, sobre todo cuando el ordenador cuenta con un proyector, se rompe con la tradición de la lectura individual y silenciosa.

*

Hay, pues, necesidad de ejercer la hiperfonía, que define la cooperación entre artistas, escritores y técnicos, unidos para crear una obra polifónica a partir de una misma intención artística; es decir, la convergencia de conciencias creativas para hacer una obra de múltiples visiones y personajes.

*

A lo largo de los años se ha consolidado el trabajo de los creadores de literatura electrónica y se han vencido muchas resistencias por parte, sobre todo, de los agentes del mercado editorial (que se han acoplado a nuevos modelos de negocio). Se ha superado la inexistencia de adminículos para la observación de los contenidos literarios con alta definición de pantalla (resuelto con las tabletas) y el alto costo de acceso a internet (más accesible).

*

En la utopía digital, se piensa que la democratización de la cultura implica la pérdida de poder de quienes lo monopolizan. Hay, es cierto, una pérdida de poder de los actores tradicionales (editores, productores, galeristas, funcionarios) pero el vacío no ha sido llenado por la emergencia de creadores o del público, sino por otros agentes del mercado que se erigen como monopolios más férreos aún.

*

En el caso de una obra multimedia, la supuesta emancipación del autor, que puede liberarse de los agentes del mercado y recurrir a la vía directa del espacio digital para dirigirse a su público, tiene el inconveniente de que la producción multimedia aumenta los costes de la actividad creadora y la necesidad de financiamiento.

*

El autor ya no es ese trabajador solitario que requiere escaso presupuesto para trabajar pues en la producción multimedia y su búsqueda polifónica e hiperfónica se involucra a otros creadores que darán forma a nuevas expresiones.

*

La tarea del narrador es la domesticación y enriquecimiento de un lenguaje que, en un primer estadio, es funcional, limitado y burdo.

*

La publicación de la narrativa multimedia sucede cuando la obra ocupa un espacio que comparte un autor con un lector y donde, en casos de interacción abierta, se encuentran para transformar la obra. Creadores y re-creadores cumplen una función relacionada con la reconstrucción del objeto libro, que ahora es virtual.

*

La inmaterialidad del libro y el hecho de que la literatura comienza –o vuelve– a carecer del empaque obligan al autor a reafirmar su compromiso con la poética. Los editores del libro código favorecieron la imprecisión del discurso, premiaron la longitud del

texto en detrimento de la exactitud. El libro virtual desvanece la importancia del empaque al menos en esta etapa de formación, de prueba, que, al ritmo en que se exploren los nuevos lenguajes, conduce a una consolidación del formato.

*

La virtualidad del libro permite que el escritor publique en tiempo real, a medida que los eslabones de su obra sean finalizados. La existencia de obras literarias «en proceso» podría potenciar la intervención del lector (si es que esa intervención pública forma parte de la intención artística del autor).

*

146

La facilidad de publicar en internet (aunque no de producir para el multimedia) permite que el autor desmantele el rigor del sistema editorial del código y supere el tamiz del criterio (justo o injusto) de los editores instituidos. La narración ya no permanece inédita en el ámbito privado, como antes. Se almacena en plataformas, dentro de comunidades.

*

Antes se creaba sin dialogar con un público. Ahora el diálogo se hace en tiempo real, esa manera de llamar a la inmediatez. Entonces, lo multimedia juega al tiempo real, la publicación inmediata, y también requiere una inversión mayor que la de los demás lenguajes, a excepción quizás del audiovisual profesional. Inversión de tiempo, de esfuerzo de una o más personas, para desarrollar las artes, llevarlas a lo digital, programarlas, diseñar la navegación. Si el lenguaje multimedia es el que se impone, ¿no significaría un retroceso en la democratización de la creación, algo logrado con la educación gratuita y pública? ¿Peligra la expresión?

*

La publicación de la obra multimedia podría ocupar el espacio público. Hacer una narración «envolvente», con una interacción no solo voluntaria. Que no sea el lector el que decida si influye o no. Que sea el autor, *robot* o no, el que pauté las condiciones para que la injerencia

del lector afecte la obra. Incluso a pesar del lector. Incluso a pesar del no-lector, del transeúnte desprevenido cuando la obra se instala en el espacio público –plazas, calles, garajes, hall de edificios–, de quien «pasaba por ahí». La narración instalada envuelve a la persona, la atrae, instiga, seduce. Y la incluye en la obra. La ocupación del espacio público con obras multimedia reabre la era de la lectura colectiva, aunque esta vez, silenciosa.

*

Quizás ahora, con este panorama, el signo textual sea insuficiente para la alfabetización y el lenguaje de programación tienda a unificarse y sea similar al musical y así como se leen las partituras se entenderán los códigos fuente.

*

Italo Calvino dijo que los lectores podían ser: el que utiliza el texto para evadirse; el que prefiere regodearse en «segmentos mínimos, uniones de palabras, metáforas, nexos sintácticos, tránsitos lógicos, peculiaridades léxicas que revelan una densidad de significado sumamente concentrada» (1979); el que busca claves más allá de la obra, y el insatisfecho. Los tres primeros son parte del público que percibe gozo con la literatura multimedia, por la cantidad de nuevas posibilidades de evasión, de mensajes entrelíneas.

*

El lector actual es como un Dj moderno. No el viejo *disc jockey* que elegía discos y los radiaba sin pausa, sino el que ahora altera la música grabada y comercializada, y compone creaciones propias. El control de los programas para alterar sonidos permite que los Dj compongan y ejecuten música sin nociones de teoría musical ni capacidad para ejecutar un instrumento. El Dj actual asimila los contenidos de las obras multimedia, las manipula y exagera la tendencia de la intertextualidad, intergrafismo y mezcla sonora, apoyado en programas informáticos. Así produce su propia obra. Como sucede hoy con el propagado fenómeno de los Dj, no todo público realiza las mezclas, solo una minoría con iniciativa y talento suficiente.

*

No se habla aquí del «creador» que retrata Jorge Luis Borges en *Pierre Menard, autor del Quijote*, donde Menard quería escribir una obra que coincidiera, palabra por palabra, con el Quijote. El lector del futuro no se asemeja a este lector-transcriptor que, para su narrador, tiene incluso más mérito que el autor original.

*

Según Calvino, el copista vivía en dos «dimensiones temporales»: lectura, sin angustia por la concreción de la lectura, y escritura, sin la angustia del vacío.

*

148

Por la diversidad de materiales a su disposición y por no tener la necesidad de ser fiel a los originales sino lo contrario, el copista moderno rehará las obras a su gusto. Así como internet ha inaugurado una nueva era de lectura, también lo ha hecho con la escritura.

*

En las artes siempre se han reutilizado las ideas y el ingenio de los predecesores que han sustentado las evoluciones. Hoy, puedes crear tu propia obra a partir de otras, y el placer que buscas en el arte puede ser, si te lo propones, el de tu propia expresión, no ya el de la interpretación silenciosa. Tampoco tiene que ser silenciosa tu lectura. Puede ser publicada y publicitada. Puedes exteriorizar la intimidad del disfrute artístico.

*

Las obras primigenias pueden tener un autor, a la manera introspectiva y personal que es tradición en la escritura; o varios autores, cuando se crean a partir de grupos de artistas que comulgan con una idea, de tanques multidisciplinares de pensamiento o bajo el mando de una producción compleja. Mientras que las obras de los Dj literarios son derivaciones que producen los grupos comunales y de antiguas composiciones distorsionadas por el nuevo autor, que se mezclan con otros elementos y que pueden ser identificadas, aunque, como suele suceder, solo recuerden el original por algún detalle, o sean irreconocibles. Se trata del traslado de la virtualidad que sucede en la mente, la imaginación, a la virtualidad del espacio digital.

*

En esa obra multimedia secundaria podría suceder el misterio que produce el buen arte. ¿Por qué una obra puede evocar el mismo sentimiento de un extremo a otro del mundo, de un siglo a otro? ¿Por qué la calidad supera, al final, a las técnicas del mercado que captan públicos directos e indirectos? ¿Por qué puede disfrutarse un texto sin necesidad de comprender las complejidades personales del autor?

*

La obra artística es como una poción mágica en la que sus efectos varían según quien la beba. Pero, al igual que con los textos o la plástica, tiene que haber un alquimista que la prepare. Una poción que, en contados casos, sobrevivirá a sus circunstancias y su tiempo para seguir surtiendo diversas interpretaciones en el público, lo que hace que las obras pervivan o no.

*

El autor, junto a su lector, ha enfrentado otros retos relacionados con labrar el lenguaje para contribuir a la evolución. La tecnología genera nuevos discursos, campos potenciales para la literatura, como el que muta a partir de propias tecnologías.

*

La velocidad con que aparecen y desaparecen innovaciones estéticas, conceptuales, técnicas hace que ninguna se consolide y lo tradicional siga sosteniendo el entramado de lo virtual. La rapidez y competencia global no permite que ningún atisbo de revolución sea sostenible y se concrete. Reducidas a moda, nada original ha pervivido más de diez años en el mundo digital. Un caso de estudio puede ser la irrupción y extinción de los SMS.

*

La propagación casi virulenta de los mensajes de textos, enviados por telefonía móvil, aceleró un proceso revolucionario en la escritura: un nuevo lenguaje, iconográfico y totalmente funcional, que producía textos que solo podían ser leídos en silencio: no eran

pronunciables. No se recitaban, se interpretaban. Como lenguaje no fonético, por su magnitud y alcance, no había tenido precedentes en la cultura occidental. Al leer cualquier SMS escrito por un usuario habitual, que enviaba al menos quinientos mensajes de texto al año en 2008, se apreciaba que los contenidos transmitidos por teléfono celular no se redactaban de la misma manera que el texto tradicional.

*

En la edad primitiva de los SMS, se comenzó a abreviar la palabra, generalmente mediante la supresión de vocales. Así, la palabra leída se reconocía por su semejanza aproximada con la palabra escrita tradicional. Es decir, la nueva palabra escrita emuló a la palabra escrita antigua, así como la escritura convencional imitó el sonido de esas palabras que reproduce. Con esta mutación del texto, el lenguaje escrito de los SMS dejó de sustentarse en el sonido y se basó en la vista. Los SMS generaron una mutación de la escritura, una evolución del lenguaje.

*

La comunicación ha vivido varios procesos similares a lo largo de la historia, que no han desplazado las formas existentes, pero que lograron consolidar nuevas expresiones. Del lenguaje de gestos, a lo oral; de lo oral a la escritura vocalizable. En esta última transferencia se renunció a poseer alguna información, como la expresión del rostro, los gestos de las manos, la mirada. Y mientras más se popularizaba la escritura, más se obviaban estos signos, antes imprescindibles para calibrar lo que contenía el mensaje. Como el SMS proviene de lo escrito, se avanza de la escritura vocalizable a la escritura impronunciable. Es decir, como no proviene de lo oral, desdeña la vocalización. Algunas veces, el objeto o la acción se simboliza a partir de su imagen, como en el caso del emoticono, la forma avanzada de lenguaje SMS, que simboliza la idea y el objeto. Por ejemplo: ¿-o significa *aburrido/aburrida/aburrimiento*; %-(-, *confusión/resaca*. Pero si se usa el paréntesis inverso: %-) indica *borrachera/enamoramiento*. Puede pasar del contenido erótico, como en (.) (.) que quiere decir *mira mis tetas/qué tetas* al estado del tiempo: si llueve o lloverá, se teclea (-. Cuando se simboliza a partir de la palabra que le denomina en la escritura convencional, adquiere un valor iconográfico: las letras sin

significado aparente causan una imagen en la mente del lector, pero la imagen no es la de un objeto u acción, como en el caso de la palabra escrita convencional, sino la imagen de la palabra que denomina al objeto. Por ejemplo: *ftbl, fútbol*; *amr, amor*; *vdd, verdad*.

*

151

Amparado en la escasez de reglas y en la intuición, la metamorfosis y la propagación de la escritura iconográfica prosiguió durante varios años, a pesar de los intentos de domesticar la pantalla del móvil por parte de la literatura tradicional. ¿Por qué no pudo instaurarse el lenguaje escrito tradicional en este espacio del móvil, ya desaparecido? Hubo, al menos, dos razones, ambas tecnológicas, lo que demuestra la enorme influencia que tiene lo técnico sobre la forma de comunicación. La primera fue la limitación de caracteres impuesta por las empresas telefónicas. El territorio de la escritura se fragmentó en parcelas de mil ciento veinte *bits*, un dato que suele traducirse en ciento sesenta caracteres. Para el escritor de SMS, la brevedad apremiaba. El rollo era, podía ser, interminable. Y eso afectaba el lenguaje. En la escritura de rollos, la retórica era subordinada (y coordinada y yuxtapuesta), acompañada no por los signos de puntuación, sino por el movimiento del cuerpo, de la mano que desenrollaba. El libro código cambió la expresión textual. Simplificó la escritura; se popularizó el punto; se impuso el párrafo, con lo que la escritura se alejó de la expresión oral. Con la obligatoria ruptura de la lectura para pasar de página, se numeraron las hojas, aparecieron los capítulos y se inventó el índice. En los SMS, la oración simple, la mínima forma de expresión, se simplificó aún más: suprimió partes esenciales de su estructura y las oraciones prescindieron del sujeto, o del verbo, o del predicado. Se sostuvo en la sugerencia y, por tanto, en la perspicacia del lector. En efecto, el espacio limitado afectó la forma del texto: se hizo breve, fragmentado y sugerido, como los microcuentos tradicionales o los chistes. Pero la longitud limitada del texto no parecía suficiente para forzar un cambio tan importante en el lenguaje, pues incluso en mensajes de escasos caracteres, donde no sería necesario suprimir la fonética, se utilizan el lenguaje SMS.

*

La segunda razón fue la herramienta de escritura con que comenzaron a enviarse SMS y a crearse emoticonos. Este lenguaje

utilizaba solamente el teclado del móvil como instrumento, que, a diferencia del teclado de la máquina de escribir y del ordenador, realizaba una discriminación sobre las letras. El teclado constaba de doce teclas, y solo ocho funcionaban para introducir letras. El treinta por ciento necesitaba que el botón se apretara una sola vez, otra cantidad similar necesitaba dos toques y otra, tres. Pero algunas requerían cuatro pulsaciones, como el caso de la S, una de las más empleadas en idioma castellano, y de la vocal O, cuando el sistema incluye la Ñ. Costaba más esfuerzo y dinero.

*

Los usuarios suplieron las carencias con invención, y fabricaron este nuevo lenguaje, que no se encaminó por completo hacia lo ideográfico, donde cada signo correspondía a una idea, sino que solo la suma de signos lograba expresar una idea, pero con la ambigüedad del símbolo; es decir, sin la contundencia del concepto. De ahí que se dijera que un emoticono reflejaba emoción.

*

Este lenguaje prometedor, sin embargo, que estuvo circunscrito a lo juvenil como una jerga de barrio (como la taquigrafía se circunscribió a lo notarial), perdió arraigo gracias a la irrupción del smartphone y su sistema de autocorrección de palabras, y otros servicio de mensajería donde no se penalizaba la cantidad de caracteres, como *Whatsapp*. No obstante su pérdida de popularidad, su irrupción sigue reflejando la necesidad de lo instantáneo, de la velocidad en que se vive y que exige respuestas igual de rápidas, porque la conexión es continua y la comunicación inmediata. El SMS tenía, en este aspecto, las connotaciones del lenguaje íntimo, del tú a tú, de la informalidad. Libre de la rigidez que implicaba la direccionalidad múltiple del contenido, las normas eran, más que flexibles, individuales, lo que confería una línea de acción interesante para la literatura.

*

Esta velocidad implicaba también la lucha contra la sobreinformación. Quien usaba un SMS, enviaba un mensaje directo. Se decidía por la precisión ante la saturación de información a la que se veía sometido. Se limitaba a la pregunta y respuesta, al contenido

conciso. La brevedad del SMS basaba gran parte de su información en la suspicacia y deducción del receptor, quien aportaba la sintaxis y los matices del contenido. Pero este lenguaje se extinguió con rapidez.

*

Otro reto implícito de la narración multimedia: narrar sin texto. Prescindir del texto de la misma manera como ya antes renunció en gran medida a la oralidad y a la gestualidad. Al renunciar al texto como base para la narrativa, soporta el mensaje y el contenido sobre otras artes, con lo que obtiene un efecto envolvente al producir estímulos que no necesariamente pasan por el cerebro, sino que penetran en el lector por medio de sus otros sentidos, como el gusto o el olfato.

*

En lo multimedia, lo textual podría reservarse para lo abstracto y lo intangible; es territorio de la subjetividad del autor, de representación de aquello que no puede atestiguararse sin la mediación textual. Superar el texto como mediador único. Incluso se trata de superar todo aquello que intente mediar entre, por ejemplo, una fragancia y la fragancia misma. La palabra escrita gana y pierde espacios. La entidad digital del libro contendrá y transmitirá, además de lo visual y lo audible, los olores y sabores. Y se convierten así en más territorios para la literatura.

*

En contraposición, se puede también transformar el medio (texto) en objeto de la obra. Junto a su significado, importa la forma visual, tanto como la rima la prepondera por su sonido. El placer de ver la silueta de la palabra y sus letras, revestidas de belleza según sus características ilustrativas y pictóricas.

*

Cuando se acopla al ciberespacio, el texto se transforma también en otra cosa, algo que permite su aprovechamiento como objeto de arte. Es decir, independiente de su significado, la palabra escrita se aísla, lo que la despoja de significado abstracto y le convierte en materia tridimensional. Mientras que si se encuentra dentro de un contexto, mantiene su sentido. La potestad para aislarla o contextualizarla la tiene, desde luego, el autor, pero también la puede tener el lector,

quien puede acercarse o alejarse de ella con un clic. Dentro de una composición, cuando la distancia desde la que un lector observa el texto es adecuada para la lectura, el texto mantiene su rol tradicional y su significado. Si es demasiado cercana o lejana, se hace el objeto transformado.

*

En la instalación de la novela multimedia *Tierra de extracción* en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, durante la bienal colectiva Salón Pirelli de Jóvenes Artistas, de diciembre 2001 a febrero 2002, se podría haber clasificado a los usuarios en dos grupos. La exposición consistía en un cómodo sillón que miraba hacia una pared donde se proyectaba a gran tamaño la obra. Se interactuaba por medio de un ratón que descansaba del lado derecho del mueble. No había ningún otro dispositivo a la vista. Un camino de libros código ascendía desde los pies del sillón hasta el primer borde horizontal del recuadro luminoso que fungía de pantalla. La mitad de los asistentes se dedicaba a mirar los libros del suelo e incluso hubo alguno que escapó con un par bajo el brazo, pero la mayoría recorría con la mirada y aletargados pasos el sendero de libros, hasta rodearlo y llegar al pedestal sobre el que esperaba el ratón. Allí, sin colocarse en una posición cómoda, tocaba el dispositivo como si quemara. Esperaba a ver qué sucedía, interactuaba un par de veces y se detenía tras el sillón a que alguien tomara el relevo. Entonces pasaba: entraba alguien de lo que se podía identificar como un segundo grupo de usuarios y prefería mirar la pantalla y no los libros. Se sentaba en el sillón, subía los zapatos en el reposapiés y manipulaba el ratón con expectación. Navegaba en la obra; se detenía a leer, a escuchar, a mirar las imágenes. El que aguardaba tras el sillón se veía incómodo sobre todo cuando, como sucedía muchas veces, el que estaba sentado no le dejaba tiempo a terminar de leer el breve texto de pantalla para saltar a un hipervínculo. Uno, el sentado, estaba acostumbrado a explorar las posibilidades interactivas. El otro, el que aguardaba de pie, un lector habituado a la observación pasiva. Estos dos grupos, el de los incómodos y el de los cómodos en la instalación de una obra multimedia, se puede extrapolar a los lectores que había a principios de siglo XXI: uno, los que se resisten, expresan temores causados por su excesiva aprensión a las formas convencionales, y, dos, los que están abiertos a nuevas experiencias, se entusiasman.

*

En el grupo de los incómodos se manifestaban resquemores, que comenzaban con la manera de nombrar estas formas narrativas. La polifonía en lo multimedia es la comunión de varias artes, y esto les distraía, «desvía la atención», «impacta» más que los textos, lo que evitaba, según este tipo de público, la inmersión en la lectura. La interacción activa no permitía «relajarse». La convivencia de las artes, decían, intentaba disimular una falta de pericia al escribir y era tachada de «artificio», «disfraz», «perfume», «adorno», «mimo», «juego infantil». Había quien opinaba que su inclusión «exige demasiado al lector» y que «su uso abruma». Otro presentía que el texto no era más que una «excusa». Criticaban la abstracción que toman las palabras en el juego gráfico, cuando se utilizan como iconos o cuando se combinan con otras figuras, pues resultaban «sugerencias enormemente complejas». Señalaban las imágenes como elementos perturbadores de la fantasía, que imposibilitaban imaginar lugares y personas. También se señalaba que la estructura de rizoma y otras técnicas empleadas no era «original» porque habían sido utilizadas en la literatura impresa. La ruptura con la linealidad se catalogaba como «desorden», «laberinto sin sentido». Recomendaban «coherencia», añadir explicaciones de argumento y navegación. Exigían guion, mapa, índice, algo que les dictara qué camino seguir. Muchos atribuían sus comentarios a la inexperiencia en lecturas hipertextuales o multimedia, y otros a una estructura «trastocada» que hace difícil de «seguir y comprender» el «argumento» que muchas veces tildaban de inexistente. La falta de linealidad creaba una sensación de «intranquilidad», «desasosiego» porque el lector habituado al orden numerado de las páginas del código creía haber perdido parte del contenido: no haber «aprovechado», «conocido» los detalles.

*

En el segundo grupo, el de los cómodos que sí disfrutaban la lectura multimedia se opinaba que la posibilidad de que el lector decidiera los itinerarios de lectura instigaba a la intervención, aunque esa libertad fuera «relativa» pues habían sido «diseñadas» por un autor. Pero encontraban positivo el hecho de que convirtiera al lector en «partícipe», «explorador», que debe encontrar su «propia historia» y descubrir los recursos programados para explotar más

las características lúdicas del medio. Esta «lectura abierta» creaba «sorpresa» y establecía distintos tipos de reflexión con una lectura entrelíneas de las distintas relaciones entre imagen y palabra: «ironía», «denuncia social», «ternura». Advertían que la «sensación» de caos desaparecía con el avance de la navegación, pues los «temas se relacionan». Un lector manifestó que, en un primer momento, se generó una «profunda sensación de extrañeza» que desapareció con la lectura. No consideraban que esta forma de expresión, novedosa en ese momento, fuera una «amenaza» para la novela tradicional, porque no «compiten». Destacaban la «originalidad», la ruptura con la «rutina», el mantener las «ventajas» de la novela tradicional y añadir lo «visual» que permitía retener mejor la trama en la memoria. El diseño retenía la atención de inmediato y «obliga» a la interacción, que resultaba «divertida», «dinámica». La interacción también se aplaudía pues permitía dejar a la decisión del lector si se involucraba o no con los otros discursos, sobre todo audiovisuales. Opinaban que la literatura multimedia era ideal para incentivar la lectura infantil y adolescente, al multiplicar el atractivo con la interacción, las imágenes y la música, pues la «labor» del lector aumentaba al tener que descubrir «no solo texto». Los entusiastas de lo multimedia se manifestaban sorprendidos por la manera en que las artes se integraban. Atribuían lo novedoso a que ningún arte se subordina a otro, que las otras artes «aportan» tanta narración como el texto, del que se podía prescindir, gracias a un «fascinante» proceso creativo en que los artistas habían contado con plena libertad. Aseguraban que resultaba «impactante», «llamativa», «produce vértigo» y «permite la inmersión del lector en la historia con más verosimilitud que un simple texto», pues se creaban «metáforas visuales». Opinaban que el componente multimedia construía una obra «más sugerente, rica», que aportaba «dinamismo», «ameniza», «potencia». Se consideraba que las imágenes otorgaban «realismo», jugando con esas tenues fronteras literarias que separan la ficción de la realidad. Se destacaba la comunión de artes como un «enriquecimiento» al proceso de escritura. Se defendía que la presencia de otras artes no restaba a la imaginación, sino que «permite apreciar sensaciones nuevas», pero se aseguraba que el lector necesitaba más atención para hilar las artes en un solo argumento y leer entrelíneas para interpretar las señales que se vislumbraban en los efectos e imágenes. Se destacaba la importancia dada a los pequeños detalles que transformaban a la

gran historia, y que utilizaban la abstracción, el «juego simbolista», la independencia de cada capítulo.

*

Solo unos años después, esta dicotomía parece haber quedado atrás. En un puñado de años, los resquemores se han perdido y se asume la narrativa multimedia como un lenguaje más, al que se puede estar habituado o no, que se puede preferir o no. Los usuarios tienen, cada vez más, no solo mayor costumbre de recibir y discriminar contenidos presentados en el ciberespacio, sino más capacidad para modificarlos, editarlos y refundirlos a voluntad, gracias a que, por una parte, algunos lectores conocen el lenguaje de programación, y, por otra, hay mayor disponibilidad de *software*, gratuito o de pago, muy intuitivo que deja que cualquier usuario haga sus propias obras, con distinto grado de complejidad.

*

En la narrativa, el «lector» ya puede re-crear. Su interpretación, que *hace* al texto al leerlo, no ha seguido siendo silenciosa, íntima, exteriorizable solo a través de opiniones, escritas u orales. La interpretación tiene la posibilidad de re-hacer una obra, personalizada: fusionada con otras obras tanto propias como ajenas, moldeada hasta puntos en que es irreconocible. Luego se publica en red o en plataformas comerciales o se exhibe en espacios multimedia.

*

La obra digital es vulnerable y son dos las enfermedades que atañen a la obra en ese espacio que comparten autor y lector: obsolescencia y desvanecimiento. La preservación de su existencia en el ciberespacio requiere continuos cuidados para que su programación y formato electrónico no quede obsoleto e ilegible con la renovación de soportes y para que no se desvanezca en los servidores por falta de mantenimiento o pago de cuotas. Mientras que para combatir el desvanecimiento, el autor puede intentar la duplicación, las copias, aun cuando en el medio digital una única copia es suficiente para que infinidad de usuarios la usufructúen. Pero la desaparición de ese ejemplar singular significaría una pérdida permanente.

*

Lo digital es frágil. Las obras virtuales son destruidas cada día por la rápida obsolescencia del *hardware* y el *software* que lo «materializa».

*

Otra forma de pérdida de lo digital es el desvanecimiento, que es la desaparición de la obra, antes alojada en la red. La obra no se puede encontrar ni por medio de la dirección directa, la url, que ha perdido el enlace, ni por medio de buscadores. No hay pistas; está desvanecida del servidor que la tenía alojada y de los buscadores que la referían. Quizás persista su referencia en algunos glosarios o índices digitales. Se demuestra que el ciberespacio no funge como biblioteca y las obras mueren, atacadas por la falta de presupuesto o el descuido. Dejan de existir, simplemente.

*

En lo virtual, el tiempo para alcanzar la información se acorta magníficamente, pero no consta cuál es la calidad de los contenidos, por lo que el reto del ciberespacio como contenedor de contenedores todavía debe perfeccionar su sistema de catalogación organizada, compromiso de conservación, sistema de apoyo en las búsquedas, filtros a partir del conocimiento.

*

Las obras digitales cuentan con sus autores, y quizás con tu complicidad, para defender su conservación y visualización.

*

Sin la vigilancia del autor, que asume la figura que el bibliotecario tuvo para los rollos y códigos, la obra digital es tan frágil como un montón de papeles abandonado en medio del bosque.

*

Con el desvanecimiento, la nada retoma lo que habitaba. La casa construida, sin derrumbarse, se hunde con la isla que la soporta. La isla desciende a la profundidad inescrutable de internet, donde sucumben los sitios *web* que pierden la conexión con el servidor. Son excluidas

del *Aleph*. El ciberespacio no cuida las obras que alberga, no hace el trabajo del buen bibliotecario. Las obras no son atacadas por el fuego, pero sí por el extravío. La ubicuidad de la *web* permite que un ejemplar único franquee las fronteras físicas y esté disponible, incluso al mismo tiempo, a cantidad ilimitada de lectores. Pero también ocurre que al ser una sola copia y desaparecer, se borra toda herencia de aquella existencia. Haber estado disponible en todo momento y sin límite en una dirección electrónica, incentiva a que no se conserve en otro rincón de *internet*; o en un formato distinto, como el disco duro de los ordenadores de instituciones comprometidas con evitar la obsolescencia del soporte. ¿Podrán albergarse, como si se tratara de una biblioteca, estas literaturas, con el compromiso de su preservación? ¿Alojarlas en servidores independientes al autor, productor, editor? ¿Duplicarlas? ¿Multiplicarlas? Que no halla incendio, economía, inundación o tedio que las destruya.